



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di dalam sistem pendidikan Universitas Multimedia Nusantara, mahasiswa terkonsentrasi ke dalam beberapa fakultas dan program studi. Penulis, sebagai penyusun laporan ini, tergabung ke dalam fakultas Seni dan Desain dan mengambil program studi Desain Komunikasi Visual, khususnya di jurusan Animasi. Selama proses panjang perkuliahan selama tujuh semester ini, penulis telah mendapatkan banyak ilmu, baik secara teori maupun praktis. Hasil pembelajaran tersebut tentu tidaklah berarti apabila tidak “diujicoba” pada dunia kerja, karena setiap mahasiswa yang telah lulus kuliah pasti akan terjun ke dalam masyarakat dan bekerja.

Pengalaman yang didapatkan selama magang (*internship*) ini pun diharapkan dapat menjadi bekal pada saat penulis telah benar-benar bekerja setelah lulus nanti.

Untuk itu, penulis mencari perusahaan sebagai tempat magang selama beberapa bulan ke depan. Penulis lalu mendapatkan sebuah perusahaan yang menyediakan tempat untuk mahasiswa melakukan kerja praktek dari forum jejaring sosial kampus. Perusahaan ini adalah PT Nutrifood Indonesia. PT Nutrifood menyediakan magang untuk mahasiswa DKV, khususnya yang

mengambil konsentrasi Desain Grafis. Penulis yang melihat kesempatan ini sebagai peluang, langsung melamar kepada perusahaan tersebut melalui *e-mail* yang dikirimkan kepada bagian HRD perusahaan.

Alasan penulis melamar posisi desainer grafis ini karena penulis ingin mencoba bidang desain yang lain selain bidang animasi yang selama ini menjadi fokus utama penulis. Penulis pun memahami resiko yang akan dihadapi apabila bekerja magang di perusahaan tersebut, seperti jarak yang jauh dan bidang pekerjaan yang bukanlah konsentrasi utama penulis. Namun penulis menerimanya sebagai tantangan dan kesempatan untuk menambah pengalaman baru.

## **1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Kerja magang yang dilaksanakan oleh penulis didasarkan pada kewajiban agar dapat lulus kuliah dari Universitas Multimedia Nusantara dan mendapatkan gelar sarjana. Selain itu, penulis juga ingin mengasah kemampuan dalam bidang desain, bukan hanya dalam animasi saja, namun juga dalam bidang desain grafis, sehingga pengalaman yang didapatkan semakin banyak dan bervariasi.

## **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

### **1.3.1 Waktu Kerja Magang**

Periode kerja magang yang dijalani oleh penulis adalah sebanyak 39 hari kerja efektif, yaitu dari tanggal 18 Maret 2013 sampai dengan 17 Mei 2013. Waktu kerja yang ditetapkan oleh PT Nurifood Indonesia adalah selama hari kerja, yaitu hari Senin sampai Jumat, dari pukul 08.30 sampai 17.00 dengan jam istirahat makan siang antara pukul 12.00 sampai 13.00.

### **1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Penulis mendapatkan pengumuman bahwa PT Nutrifood Indonesia menerima mahasiswa untuk kerja magang dari *post* yang ada di grup media sosial UMN. Setelah mengirimkan lamaran kepada HRD di perusahaan tersebut, penulis kemudian diundang untuk wawancara dan kemudian diterima bekerja sebagai desainer grafis dalam sebuah tim kreatif. Tim kreatif ini bertanggung jawab untuk semua urusan desain bagi perusahaan, mulai dari desain/revisi *packaging* produk, desain promo di media cetak dan elektronik, desain *web*, dan berbagai bentuk media promo dan desain lainnya.

Selama magang, penulis dibimbing oleh Fransiska Elvina Hadiman selaku *Creative Account Manager* yang mengawasi seluruh kinerja tim kreatif. Selain, penulis bertanggung jawab kepada Mbak Vina atas pekerjaan yang dilakukan di tim kreatif, penulis juga meminta arahan dan *feedback* dari dua orang *Creative Account Executive* dan Mbak Angeline selaku *Head Division*.

Untuk perlengkapan pekerjaan, penulis mendapat fasilitas *laptop* yang dipinjamkan oleh perusahaan, alamat *e-mail* pribadi, makan siang, meja kerja, serta uang saku selama magang.

